

"SWITCHBLADE II"

Depois de uma breve incursão pelos jogos de simulação (onde obteve bastante sucesso com os títulos "Lotus Spirit Turbo Challenge" e, mais recentemente com "Toyota Celica GT4 Rally"), a firma Britânica "Gremlin Graphics" regressa ao género onde sempre se notabilizou: a acção.

"Switchblade II" é assim, um duplo regresso: O da "Gremlin" à acção e a sequência de um jogo bem conhecido.

No primeiro episódio, "Hiro", o último cavaleiro da ordem das espadas (lâminas/"blades"), derrotou "Havoc", um temível usurpador que pretendia controlar o mundo com as suas invenções diabólicas.

Este fanático não morreu depois da colossal luta, apenas adormeceu (hibernou) até chegarem melhores dias.

Entretanto dois séculos passaram e "Havoc" decide acordar e partir à reconquista.

Felizmente, a técnica de combate dos cavaleiros transmite-se de geração em geração. Graças a este fortuito legado vamos encontrar o descendente de "Hiro" apto para o desafio. Embora parte do seu braço tenha sido

destruído num combate, ele em nada é inferior ao seu ancestral, já que em sua substituição usa um braço cibernético que, também, é uma poderosa arma (catita!).

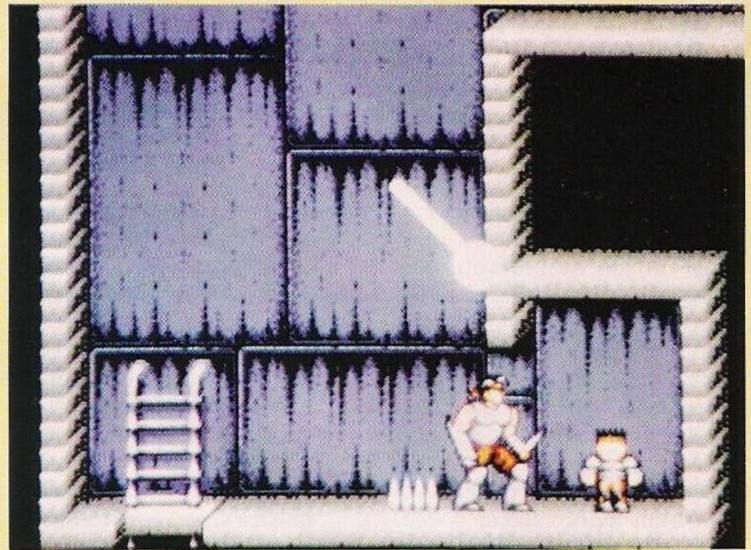
Nestes duzentos anos a tecnologia avançou significativamente, especialmente no ramo bélico, o protagonista (também apelidado de "Hiro") dispõe de um arsenal variadíssimo.

Desde lança-chamas, "shurikens" (aquelas estrelas metálicas usadas pelos ninjas), mísseis teleguiados e "laser", entre outras armas curiosas, como é o exemplo do "dragão" (!!).

Além destes objectos podemos adquirir vidas suplementares, energia, munições, escudo, incremento de poder fogo e o indispensável dinheiro, sem o qual não era possível comprar os itens.

Este desafio estende-se por seis níveis enormes (alguns são autênticos labirintos) e completamente diferentes (nos cenários). No final de cada um encontramos um monstro mecânico, o que já é habitual em jogos semelhantes.

Quanto ao desenvolvimento da acção, mistura vários géne-



ros, tiros ("beat'em'up), movimentos rápidos, exigindo constantemente alguns reflexos e imensas plataformas (talvez até de mais!).

A dificuldade é gradual, mas sem grandes sobressaltos.

É curioso o desenho utilizado nos gráficos. À primeira vista dir-se-ia que é feito por japoneses (basta lembrarmos-nos dos desenhos animados nipónicos), mas não é verdade. Este traçado gráfico parece estar em voga nos países ocidentais. A princípio até era engraçado, agora já aborrece. Parece que os bonecos têm todos a mesma cara.

Só para terem uma ideia da complexidade do jogo, basta dizer que cada nível é composto por 100 ecrãs com secções onde o cenário desliza à medida que avançamos ("scroll") ou surge quando entramos (nas muitas

salas secretas).

Sobre "Switchblade II" está praticamente tudo dito. São 600 ecrãs de muita acção, tiros e rapidez ao estilo da "Gremlin" (com a mesma equipa que já produzira "Venus" e "Team Suzuki"), difícil mas estimulante.

É sem dúvida uma boa aquisição.

Nome: "Switchblade II"

Género: Acção

/Plataformas

Gráficos: 77%

Animação: 75%

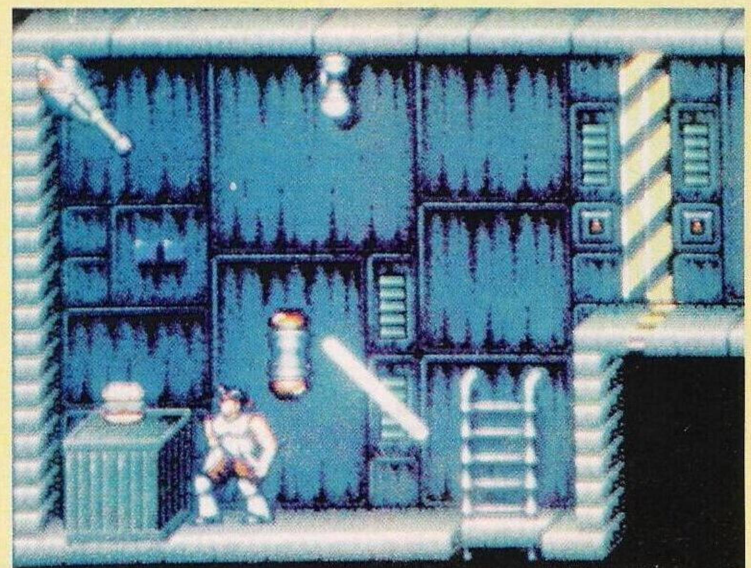
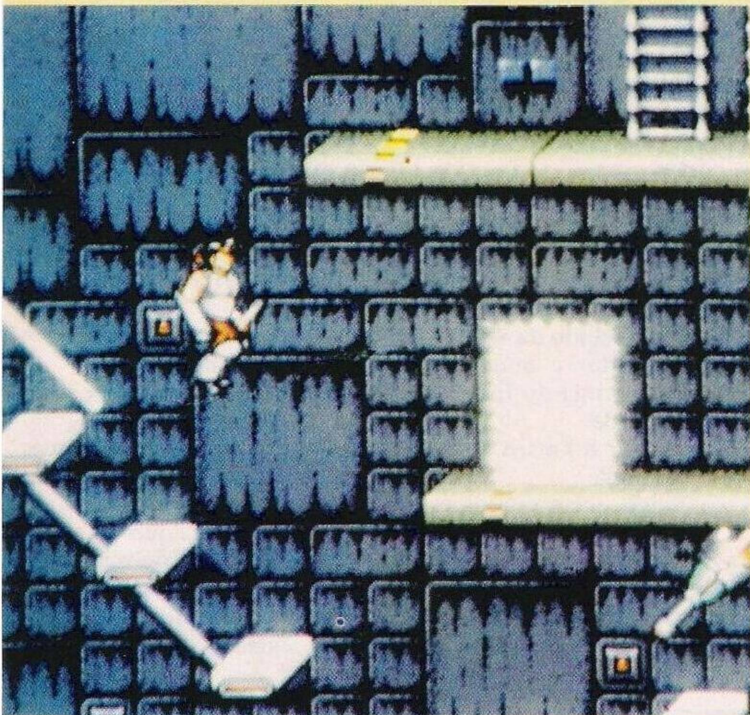
Som: 71%

Originalidade: 70%

Jogabilidade: 80%

Total: 82%

Versões: Amiga, ST, Spectrum



POKES & DICAS

106

ZX Spectrum:

"Paris Dakar" - 10 For x=61000 to 61035:

Read a: Poke x,a

20 Next x: Randomize Usr 61000

30 Data 62, 255, 55, 221, 33, 0, 64, 49, 254, 255, 17

40 Data 0, 164, 205, 86, 5, 210, 72, 238, 62, 201, 50, 16

50 Data 111, 50, 254, 113, 50, 114, 142, 50, 4, 108, 195

60 Data 179, 95

"Hypsis 2" - O código de acesso é "DROWSSAP"

"Dead or Alive" - Premir na barra de espaços para passar de nível

"Altered Beast" - Premir nas teclas "C", "K", "L" e "M" para obter vidas ilimitadas

"Last Ninja 2" - Poke 30684,200

"Guilherme Tell" - Teclar "ROMAN"

Commodore Amiga:

"Turrigan" - Escrever na tabela da pontuação "BLUESMOBIL" para ficar com 99 vidas e 500 bombas

"Shadow Warriors" - Premir a tecla "Help" para passar de nível

"Rambo III" - Escrever "RENEGADE" na tabela da pontuação seguido de 1, 2, ou 3 para escolhermos o nível inicial

"Sly Spy" - Escolher 007 como código de acesso e escrever "SHAKEN NOT STIRRED" para obter créditos infinitos

"007 The Spy Who Loved He" - Durante o jogo paramos o carro e escrevemos "MISS

MONEYPENNY" para ficar com vidas infinitas

"Lemmings" - Códigos de acesso aos níveis mais avançados (sector "Mayhem"): NHMFH-FALHV, HMFHFINMHO, MFHFAJLNHX, FHFIJLMOHQ, HFANLMFPHN, FINL-MFHQHW, FAJHLDIBIW, IJHLDIFCIP, NHLDFADIM, HLDIFINEIV

"Platoon" - No título do jogo escrever "HAMBURGER HILL", durante a acção premir em F2 para encontrar os explosivos; F3 para nos dirigirmos à ponte; F4 para encontrar a aldeia e, finalmente F5 para obter imunidade

"Thunderblade" - Escrever "CRASH" na introdução para que, ao teclarmos "Help" (a função), avancemos um nível

"Cabal" - durante o jogo escrever "SCHLI-KA" seguido de F2 para passar de nível

"Eye of Horus" - introduzir na tabela de pontuação "SPAM" para obter vidas infinitas

"Beach Volley" - Durante o jogo escrever "DADDY BRACEY" e premir F1 para passar de nível

No passado domingo acabámos o "Larry I", no entanto, para esta edição já obtivemos mais uma solução: a do "Shadow of the Beast II". Embora este jogo não seja uma aventura convencional, porque tem demasiada acção, sem saber o que fazer é impossível acabar. Não basta andar sempre em frente e destruir os inimigos. Proceda-se assim:

No início do jogo dirigimo-nos para a direita, até encontrarmos um pigmeu, dizemos-lhe "TEN PINTS" (obtemos vidas ilimitadas), vi-

ramos à esquerda até passarmos pela ponte. Pouco tempo depois encontramos um homem a ser punido (electrificado), aniquilamos o seu agressor e deixamo-lo falar. A seguir respondemos "TRAPS", ele retorquirá com uma frase e anotamos a penúltima palavra, pois é uma indicação preciosa (pode ser "UPPER" ou "LOWER").

Descemos até ao final da corda, viramos à esquerda, lutamos com dois gigantes e agarramos as moedas que estão no interior do cofre (a poção não tem efeito quando possuímos vidas infinitas).

Continuamos a andar para a esquerda e entramos na casa (onde encontramos um homem ao balcão), subimos a escada, apanhamos o jarro de vinho e saímos deste local.

Regressamos junto dos pigmeus e seguimos caminho para a direita até vermos torrões a flutuar no ar. Trepamos até à ponte e matamos o monstro. Em seguida recolhemos o machado e guardamo-lo para outra ocasião (não devemos utilizá-lo, por enquanto!).

À nossa esquerda encontramos um cofre, onde devemos apanhar moedas (o mesmo processo repetido anteriormente). Por esta semana é tudo. Na próxima edição regressaremos com mais material e a continuação desta solução.

Agradecemos aos leitores Ricardo Pimenta, Nuno Ricardo, Bruno Clímaco, Roberto Fey e Rui Miguel Mendes por terem colaborado neste espaço.

Se quiserem, escrevam para "Os Jogos no Computador", "Correio da Manhã", R. Mouzinho da Silveira, 27, 1200, Lisboa

SECÇÃO DO LEITOR

Já que no passado domingo não publicámos a "Secção do leitor" esta edição temos que pôr em dia as cartas atrasadas.

O leitor **Pedro Narciso** é um fervoroso adepto dos jogos de aventuras no computador Commodore Amiga 500. Escreveu-nos porque não sabe como passar o 2º nível do "Immortal".

Se por acaso a tua dúvida fosse com o 1º nível ou qualquer aventura, como o "Secret of Monkey Island" ou "Wonderland", a resposta seria imediata. Neste caso resta-nos deixar a questão no ar e esperar que algum leitor nos escreva. Assim que recebermos a resposta publicamo-la na secção de "Pokes e Dicas". O mesmo leitor procura informações sobre "Rocket Ranger".

O **Paulo Alves** é possuidor de um ZX Spectrum e pretende trocar jogos por correspondência e saber se é possível obter os seguintes programas: "3D Game

Maker" e "Graphics Adventure Creator". Os interessados podem escrever para Estrada 25 de Abril, 148, 9760 Praia da Vitória.

Os três leitores que se seguem também estão interessados na troca de "Software" por correspondência. Os dois primeiros são possuidores do Commodore Amiga e o outro tem um compatível PC. Eis os endereços:

Hugo Pacífico, Rua das Papoilas, lote 274, 1º esquerdo, 2870 Montijo; **José Borges** (preferencialmente aventuras), Rua Cidade de Roma, 3, 3º direito, Cacém, e finalmente, **José Teles**, Apartado 63,7050 Montemor-o-Novo

Das trocas passamos, de imediato, aos clubes. Esta semana dois exercem as suas actividades para os compatíveis Spectrum e o terceiro destina-se ao Sam Coupé e Commodore 64.

Todas as informações respeitantes aos clubes devem ser re-

metidas aos seguintes endereços: "O Amigo do Computador" (Spectrum) - Rua António José de Almeida, 4, Pedrógão do Alentejo, 7960 Vidigueira; "Computer Mania" (Spectrum e PC) - Rua de Campolide, 209, 4.º esquerdo, 1000 Lisboa; e "Soft Boys" (C 64 e Coupé) - José Alfaiate, Avenida 25 de Abril, 20, 2º direito, 2080 Almeirim.

Voltamos a finalizar a "Secção do Leitor" com os habituais pequenos anúncios de venda.

-**ZX Spectrum** com vários jogos - Rui Tavares, Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria, N.º8, Catujal, 2685 Sacavém

-**Commodore Amiga 500** com expansão de memória, modulador de TV e 15 disquetes, Humberto Almeida, telefone (01) 203 33 75

-**ZX Spectrum 48K** com teclado profissional, "interface", "Joystick" e respectivos manuais, Sérgio Silva, Alhadas de Baixo, 3080 Figueira da Foz, telefone (033) 93 06 51

PRÓXIMAS

Está-se mesmo a ver que o traçado nipónico está na moda. Com o mesmo estilo de grafismo e dos programadores de "SIVW", chega "Rodland", um jogo de plataformas muito prometedora.

Com dois jogadores (inovador neste género) e muitos ecrãs verdadeiramente atraentes.

Quanto à data da publicação, só em meados de Setembro.

Não resta outra opção se não esperar.